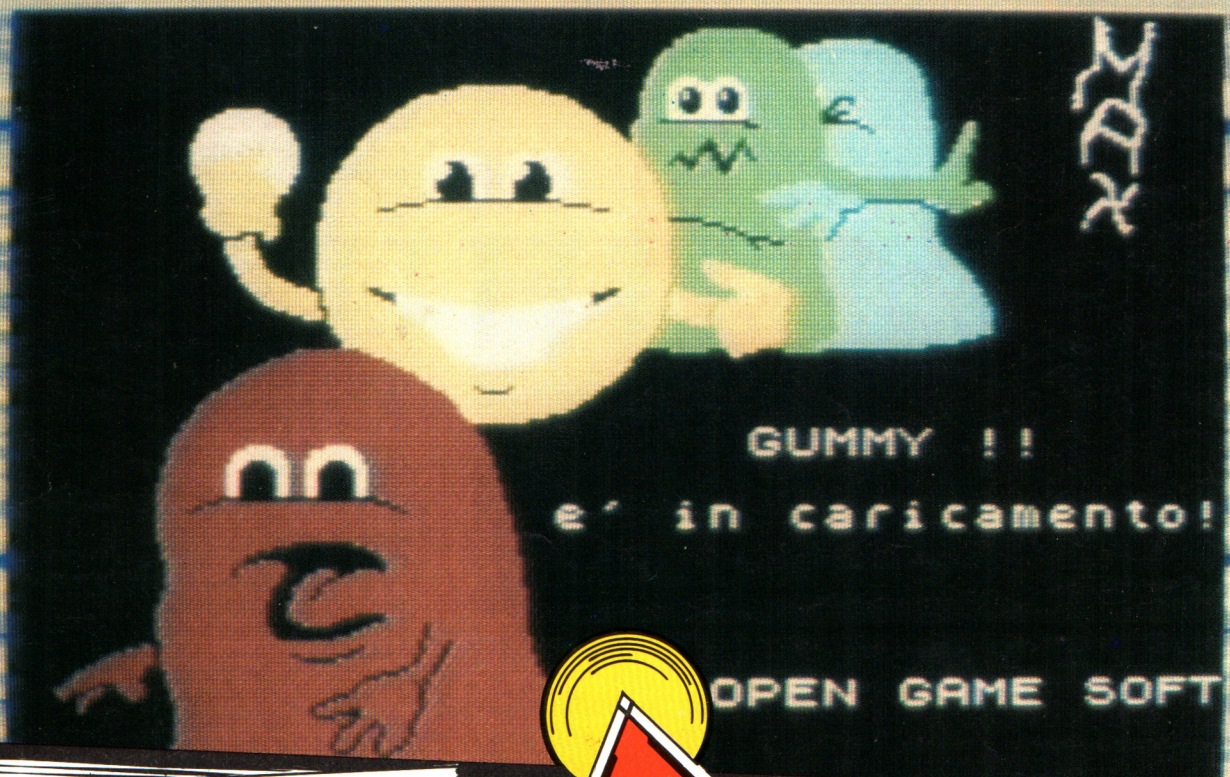
OPENGAME

OPENGAME PERIODICO MENSILE DI VIDEOGAMES

A SOLE L.8.000

4 fantastici videogiochi

1 programma utilità



sinclair ZX Spectrum

n°2

C64

Cari lettori,

siamo già al secondo numero di "OPENGAME" la rivista per il vostro "COMMODORE 64" o per il vostro "SINCLAIR SPECTRUM".
Siamo qui con un'altra serie di giochi a portata di... tasto!
E forti del successo del primo numero, vi proponiamo sempre nuovi ed emozionanti giochi ed in più la favolosa utility.
Interessanti novità ed iniziative sono in cantiere per voi possessori della tessera dell'OPEN GAME CLUB.
Quindi un occhio vigile in edicola ed in televisione per cogliere le nostre future iniziative.
A grandissima richiesta vi proponiamo la seconda UTILITY in programma: 80 COLONNE sul COMMODORE 64 ed 64 COLONNE sullo SPECTRUM SINCLAIR.
Un buon divertimento,
ed un arrivederci al prossimo numero!

PERIODICO MENSILE
N. 2 - OTTOBRE 1984 - ANNO I
REGISTR. TRIB. MILANO N. 387 DEL 1/9/84
DI MILANO
GRAFICA E IMPAGINAZIONE: FELIX

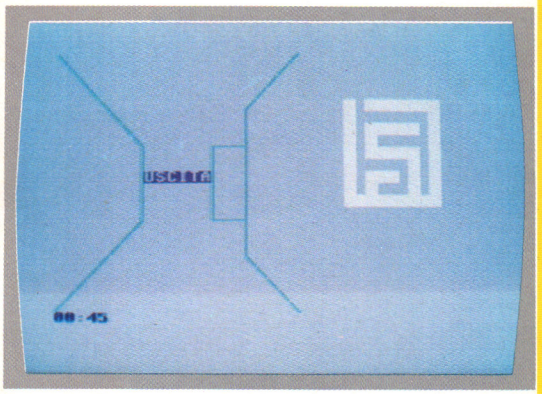
MODALITÀ DI CARICAMENTO

Per il Commodore 64 scrivete LOAD e premete RETURN oppure SHIFT/RUN STOP contemporaneamente, alla risposta PRESS PLAY ON TAPE fate partire il registratore e attendete qualche istante.
Assicuratevi che il nastro sia avvolto all'inizio del lato che vi interessa.
Per qualsiasi dubbio fate riferimento al manuale di corredo al computer rileggendo il secondo capitolo a pagina diciannove riguardante il caricamento di programmi in cassetta.
Per lo SPECTRUM della SINCLAIR digitate LOAD"" e premete ENTER, avviate il registratore e seguite le indicazioni che compariranno sul video.
Per qualsiasi dubbio consultate il primo dei due manuali dove sono illustrate le modalità di caricamento di un nastro preregistrato.

ATTENZIONE ALLA REGOLAZIONE DELL'AZIMUT

È sempre meglio ricordare come la regolazione della testina del registratore sia molto importante per la corretta lettura delle cassette da noi commercializzate.
La taratura dovrebbe essere effettuata in laboratori appositi dove l'apparecchio può essere tarato con speciali nastri ed apparecchiature non in possesso di semplici negozianti.
Non per crearvi dei problemi ma queste sono precisazioni necessarie, in quanto dopo nostre prove approfondite, molti registratori in commercio anche dello stesso tipo e della stessa marca hanno dato risposte completamente diverse.
Vale sempre comunque la regola, forse un po' empirica, di ruotare la vite alla base della testina per regolarne l'AZIMUT.
In questo caso sono più fortunati i possessori dello SPECTRUM in quanto è permesso loro di ascoltare il nastro in riproduzione, e quindi è più semplice ascoltandolo al massimo del volume per ottenerne la massima brillantezza sugli acuti.
Tutte queste operazioni sono un po' più ardue sul registratore Commodore, in quanto non esiste la possibilità con l'apparecchio originale di ascoltare l'apparecchio in riproduzione.
Per chi possedesse un apparecchio diverso dall'originale Commodore, vale quanto detto per i possessori dello SPECTRUM SINCLAIR.
Non dimenticate comunque che il televisore è fonte di grossi disturbi magnetici, quindi generalmente è buona politica allontanare dallo stesso il vostro registratore.
Ovviamente le cassette stesse risentono della influenza del televisore o monitor quindi tenetele lontane da questa fonte di disturbi.

LABIRINTO

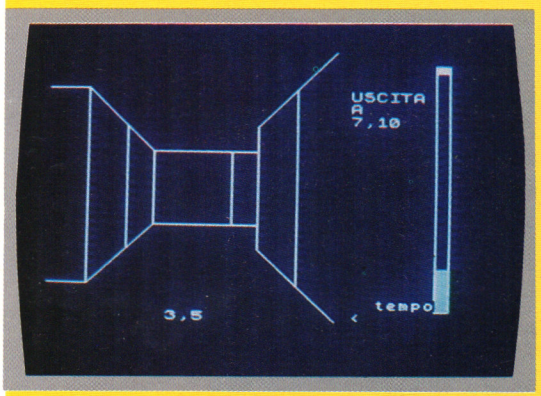


CBM 64

All'inizio del gioco vi vengono chieste le dimensioni del labirinto. Questo per rendere graduale la difficoltà.
Per muoversi all'interno del labirinto usate:
Z per andare a sinistra
/ per andare a destra
SPAZIO per avanzare
M per la mappa.
Oppure il JOYSTICK in porta 2.

LABIRINTO

Devi uscire dal labirinto maledetto.
Pensi di essere così abile?
Niente paura se fosse troppo difficile trovare l'uscita, la mappa può di certo aiutarti.
Comunque non disperate. Il gioco richiede memoria e capacità di ragionamento, quindi forza!



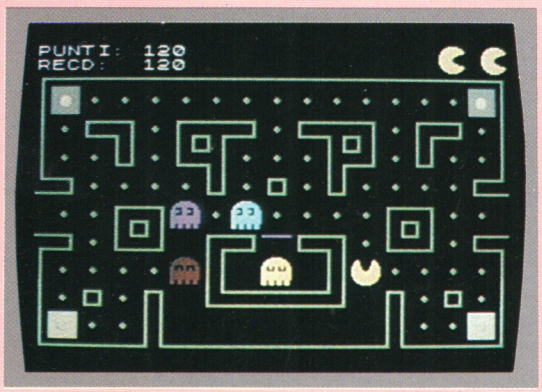
SPECTRUM

Per lo SPECTRUM si gioca premendo un tasto qualsiasi.
Per muoversi all'interno del labirinto usate:
5 per andare a sinistra
8 per andare a destra
7 per avanzare

GUMMY!!

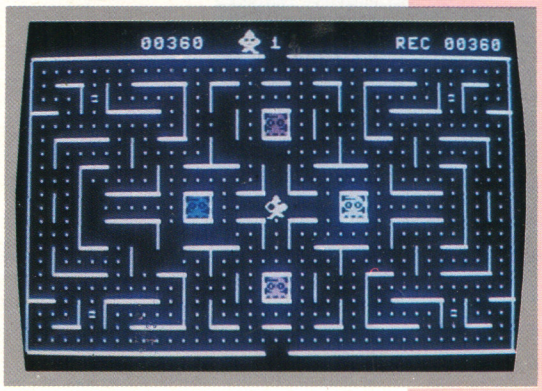
GUMMY!!

Incredibilmente per voi è tornato uno dei videogames che hanno fatto furore nei bar e nelle sale giochi.
Il famoso... -man in due stupende versioni per il vostro computer.
Fate attenzione ai cattivi fantasmi che vogliono rendervi la vita difficile.
Contro di essi potete usare le pillole di energia che vi rendono invulnerabile. Ma dovete essere veloci perchè la super-energia è limitata nel tempo.



SPECTRUM

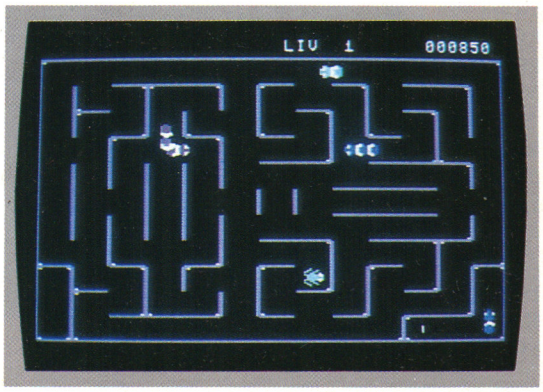
All'inizio vi viene chiesto se volete il JOYSTICK o la TASTIERA.
Il gioco è predisposto per accettare un JOYSTICK di tipo KEMPSTON.
Se siete in possesso di tale interfaccia scegliete JOYSTICK, oppure la tastiera con i seguenti tasti:
5 per andare a sinistra
6 per andare a destra
7 per andare avanti
8 per andare indietro.
Oppure i tasti sono ridefinibili a piacere dal giocatore.



CBM 64

Si deve premere SPAZIO per giocare.
SPAZIO serve anche per accelerare.
1 = ALTO
◖ = BASSO
CTRL = SINISTRA
Z = DESTRA

SERPI

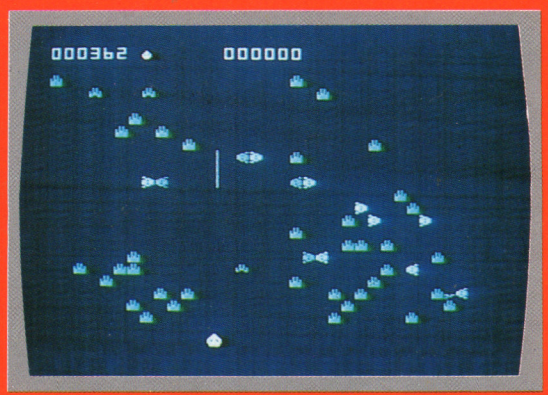


CBM 64

Potete scegliere se giocare con i tasti o con il JOYSTICK premendo F1 per il JOYSTICK o F3 per i TASTI.
Se giochi con i tasti usa:
S = Pausa / Punti
A = ALTO
= (uguale) = DESTRA
Z = BASSO
; = SINISTRA
Oppure il joystick in porta 1

SERPI

Due giochi veramente diversi dal solito, siete alle prese con cattivissime serpi che dovete abilmente sconfiggere.
Sul Commodore vi consigliamo di mangiarle la coda, mentre sullo Spectrum sparate a tutto ciò che si muove.



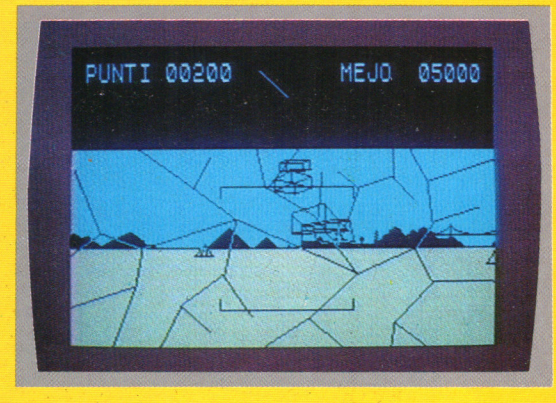
SPECTRUM

Per iniziare scegliete i controlli da voi preferiti e cioè:
TASTIERA / JOYSTICK / KEMPSTON / JOYSTICK AGF.
Per la tastiera dovete usare:
5 per andare a sinistra
8 per andare a destra
7 avanti
6 indietro
Ø per far fuoco.

LUNAR TANK

LUNAR TANK

Siamo nell'anno 2999, siete gli unici superstiti di un attacco alieno alle basi terrestri sulla luna.
Siete l'ultimo ostacolo all'invasione della terra.
Armate il vostro carro lunare di raggi fotonici e di bombe al plasma per difendervi.
La vostra migliore difesa è il super RADAR ionico che vi avvisa sulla presenza del nemico anche molto lontano.



SPECTRUM

Puoi scegliere fra TASTIERA, CURSORI, JOYSTICK/KEMPSTON/SINCLAIR:
Se usi la tastiera:
Da A a G = cingolo sinistro avanti
Da H a Enter = cingolo destro avanti
Da Caps shift a V = cingolo sinistro indietro
Da B a SPACE = cingolo destro indietro
Da Q a P = FUOCO
1 = PAUSA
2 = CONTINUARE
4 = COPY del punteggio su stampante
Il programma "gira" solo su 48K.

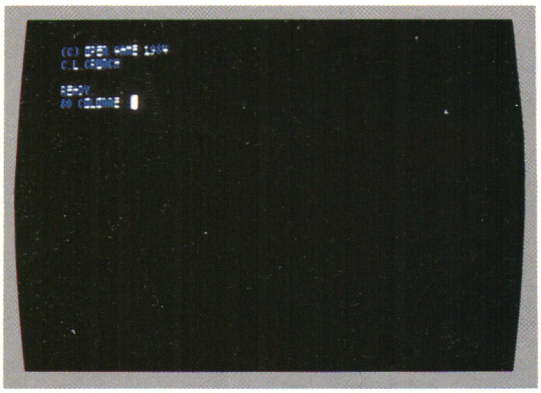
CBM 64

RETURN = uscita dal gioco
L = FUOCO
W = ALTO
X = BASSO
D = DESTRA
A = SINISTRA
F1 = PER INIZIARE A GIOCARE
Oppure usate il JOYSTICK in porta 2.

UTILITY - 64 colonne (SPECTRUM) 80 colonne (CBM 64)

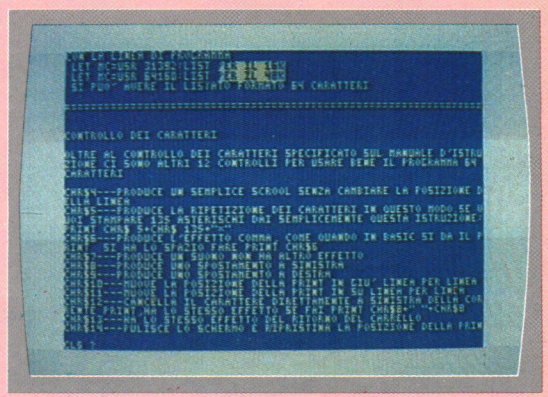
UTILITY

Questa utility proposta questo mese vi permette di trasformare il vostro computer in un vero personal & business computer.
Questa espande al doppio la capacità di scrittura del vostro computer.
Per il Commodore 64 si passa dalle usuali 40 colonne alle 80 di questa utility.
Mentre sullo Spectrum si passa dalle usuali 32 al formato 64 colonne.
Tutte e due le routine in linguaggio macchina sono volutamente libere di essere salvate su disco o su cassetta.
Questo per permettervi di mettere la routine in questione prima di un vostro programma così da trasformarlo in un vero professional.



CBM 64

Non sono necessarie spiegazioni in quanto la scrittura a 80 colonne è completamente trasparente all'utilizzatore. Non limitando la programmazione in alcun modo.
Ovviamente si parla sempre di programmi in BASIC, in quanto alcuni programmi in assembler potrebbero influire con la routine stessa.



SPECTRUM

Per lo Spectrum la cosa è leggermente più complessa in quanto cambiano tutte le tabulazioni (PRINT AT... etc.).
La linea di attivazione della routine in linguaggio macchina deve sempre essere inclusa nel listato.
Senza di questa è impossibile il funzionamento della stessa.
Comunque ampie spiegazioni sono fornite nel testo che apparirà a video.
Generato ovviamente a 64 colonne.
Ovviamente se possedete un 16K, usate la routine per 16K, o se possedete un 48K, la versione pensata per il computer espanso.

È IN EDICOLA

LA CHITARRA

il nuovo e divertente
corso di chitarra a dispense
In sole 10 settimane impari
a suonare le tue canzoni preferite

Ogni settimana in edicola
1 fascicolo-lezione e 1 musicassetta
a sole L. 6000